



**ADVERTENCIA:** antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tic nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la conciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## **GARANTÍA DEL PRODUCTO**

Nordic Games GmbH sustituirá voluntariamente cualquier disco defectuoso sin cargo alguno por parte del comprador, ya se haya dañado accidentalmente o posea un defecto de fabricación dentro del primer año de su adquisición. Para obtener un disco nuevo adicional, devuelva por favor el disco defectuoso con un cheque u orden de pago de EUR 8,00 para cubrir los gastos de envío y manejo.

Por favor, asegúrate de incluir lo siguiente:

- Nombre completo
- Dirección, Ciudad, Estado/Provincia, Código Postal, País
- Número de teléfono
- Dirección de correo electrónico (si dispones de una)
- Nombre(s) del producto
- Una breve nota describiendo el problema

Enviar por correo ordinario a:

Nordic Games GmbH  
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18  
A-1030 Vienna  
Austria

### **Asistencia Técnica**

Si experimentas problemas técnicos con este software y has seguido atentamente las instrucciones de este manual, puedes encontrar ayuda en las siguientes ubicaciones:

Por favor, visita la sección de Asistencia Técnica de nuestra página Web, donde hemos incluido los problemas más comunes y sus soluciones por si te pueden ser de ayuda:

Ayuda técnica en línea:

Online Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Phone Support: +40 (0) 364 405 777

## INTRODUCCIÓN

ATRAPADO EN UN OSCURO E INHÓSPITO MUNDO A LA ESPERA DE TU PURIFICACIÓN, DEBERÁS LUCHAR CONTRA OLEADAS DE GUERREROS ENEMIGOS EN UN INTENTO POR DETENER LA INMINENTE GUERRA PROFANA E INCLUSO ENGAÑAR A LA MISMÍSIMA MUERTE. PERO AUNQUE GANES ESTA BATALLA INSENSATA, AÚN TENDRÁS QUE HACER FRENTE A HORDAS DE DEMONIOS BRAMANDO Y SEDIENTOS DE SANGRE.

## NOCIONES BÁSICAS DEL JUEGO

### MENÚ PRINCIPAL

- **Firmar un nuevo pacto:** comienza una nueva partida para un jugador.
- **Cargar/Guardar:** te permite cargar una partida guardada para un jugador o guardarla en una partida en progreso. La opción Guardar solo está disponible en puntos de guardado designados a lo largo del juego.
- **Multijugador:** te permite comenzar una nueva partida multijugador o unirte a una partida cuyo anfitrión es otro jugador.
- **Opciones:** te permite personalizar los controles del juego y configurar las opciones de sonido y de video de Painkiller Hell & Damnation.

### Xbox LIVE®

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Entra en [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) para saber más.

### CONECTARSE

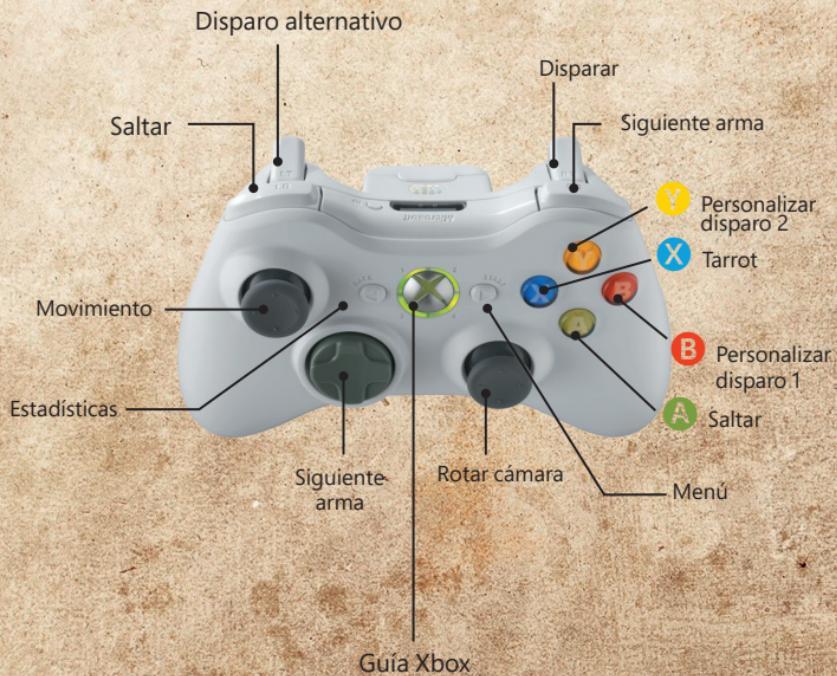
Antes de que puedas usar Xbox LIVE®, conecta tu Consola Xbox 360 a una conexión de Internet de alta velocidad y regístrate para hacerte miembro de Xbox LIVE®. Para más información sobre la conexión y para determinar si Xbox LIVE® está disponible en tu región, visita [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### CONTROL PARENTAL

Estas herramientas sencillas y flexibles permiten a los padres y a los tutores decidir a qué juegos pueden acceder los jugadores más jóvenes basándose en la clasificación de contenido. Los padres pueden restringir el acceso a los contenidos para adultos. Aprueba cómo interactúa tu familiar con otros jugadores online mediante el servicio de Xbox LIVE® y con quién, y establece límites para determinar cuánto tiempo pueden jugar. Para más información, visita [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# CONTROLES

## Mando Xbox 360



**RB** Siguiente arma

**LT** Disparo alternativo

**LB** Saltar

**RT** Disparar

**L** Rotar cámara

**D-Pad** Siguiente arma

**R** Movimiento

**Y** Menú

**Z**

**←** Estadísticas

**↔** Zoom

**X** Guía Xbox

## EL PRESENTADOR FRONTEL DE DATOS (HUD)

El HUD te proporciona información vital sobre tu condición y otros elementos importantes del juego constantemente.

El HUD tiene siete presentaciones distintas:

- **Indicador de bajas:** lleva la cuenta del número de enemigos que has aniquilado.
- **Flecha de dirección:** esta flecha apunta hacia la dirección correcta cuando se despejan todos los enemigos de la zona. También señala la dirección del último enemigo que debes despejar de una zona para seguir adelante, y en la dirección de los puntos de control cuando despejas una zona. La flecha se ilumina en color rojo cuando te mueves en la dirección correcta. Cuando haya un enemigo sobre ti (en una altura más elevada), el triángulo rojo en el borde de la brújula mostrará su posición. Cuando haya un enemigo debajo, se iluminará la parte de abajo.
- **Indicador de almas:** lleva la cuenta del número de almas recogidas en el nivel actual.
- **Indicador de salud:** lleva un registro de los puntos de salud que tienes.
- **Indicador de armadura:** lleva un registro de los puntos de armadura que tienes.
- **Indicador de munición primaria:** muestra el número de disparos restantes en el modo de disparo principal de tu arma actual.
- **Indicador de munición secundario:** Shows the number of shots remaining in your current weapon's secondary (altfire) mode.



## ARMAS



### ATRAPA ALMAS

- Disparo principal: Sierra
- Disparo alternativo: Atrapa almas

La Atrapa almas es un arma muy especial creada por la Muerte en persona. El modo de disparo principal envía torbellinos de sierras a los enemigos. Es muy eficaz, sobre todo a corto y

medio alcance. El modo de disparo alternativo absorbe las almas de los enemigos y simultáneamente permite cortar sus cuerpos con la sierra que incluye. También tiene un modo de disparo Combo único que devuelve el alma al enemigo de un disparo, convirtiéndolo en aliado del jugador durante unos segundos. Después, el enemigo explotará.



### PAINKILLER

- Disparo principal: Pain
- Disparo alternativo: Killer

La Painkiller es un arma potente con aplicaciones tanto de corto como de largo alcance. El modo de disparo principal es un ataque de corto alcance. Si mantienes pulsado el control de disparo principal,

la Painkiller dispara un abanico de cuchillas giratorias que rebanan cualquier enemigo u objeto frágil que se ponga en su camino. El modo de disparo alternativo es un ataque a distancia que lanza un misil de cuchillas que destroza cualquier enemigo que se tope a su paso. Si el misil impacta contra un muro u otro objeto sólido, se aloja en el mismo y emite un rayo de luz mortal entre el misil y la Painkiller que hace trizas al enemigo si lo atraviesan. Para activar el rayo, tienes que tener el misil más o menos en el punto de mira. Para recuperar el misil, pulsa el control de disparo alternativo por segunda vez. En las partidas multijugador, si se apunta bien el misil de la Painkiller, puede derribar el arma de las manos de tu enemigo.



## ESCOPETA CONGELADOR

- Disparo principal: escopeta
- Disparo alternativo: congelador

La escopeta/congelador es un arma fiable y sencilla que infinge un daño impresionante tanto a corto como a medio alcance. El modo de disparo principal es

una escopeta autorrecargable de doble cañón. Cuanto más cerca estés del enemigo, más daño le infligirás. La escopeta utiliza munición de escopeta y puede albergar hasta 100 proyectiles en el cargador. El modo de disparo alternativo de la escopeta dispara una ráfaga de nitrógeno líquido super frío que congela al enemigo temporalmente en el sitio. Al congelarse, casi todos los enemigos se parten en un millón de trozos al recibir el más mínimo impacto. El congelador utiliza munición de congelador y puede albergar hasta 100 proyectiles en el cargador.



## ESTACADORA// LANZAGRANADAS

- Disparo principal: estacadora
- Disparo alternativo: lanzagranadas

La estacadora/lanzagranadas es un arma muy versátil eficaz en numerosas situaciones y en casi cualquier distancia. El modo de disparo principal de

la estacadora lanza estacas de madera desde su honda neumática. Estas estacas atraviesan a los enemigos, causando muchísimo daño. En las circunstancias adecuadas, puedes colgar a un enemigo de la pared, ¡o incluso clavarlos entre ellos! Mientras que es muy eficaz a corta y media distancia, la estacadora es aún más peligrosa a larga distancia, cuando las estacas arden en llamas antes del impacto, causando aún más daño al impactar. La estacadora utiliza munición de estacadora y puede albergar hasta 100 proyectiles en el cargador. El modo de disparo alternativo es un lanzagranadas clásico. Esta arma de corto alcance lanza granadas de 60mm en un arco parabólico. Cuanto más alto sea el arco, mayor será el alcance. Cuando caen al suelo o sobre otros objetos sólidos, las granadas rebotan varias veces antes de explotar, pero lo hacen al impactar sobre un enemigo directamente. El lanzagranadas utiliza munición de lanzagranadas y puede albergar hasta 100 proyectiles en el cargador.



## LANZACOCHETES AMETRALLADORA

- Disparo principal: lanzacohetes
- Disparo alternativo: ametralladora

El lanzacohetes/ ametralladora es sin duda una de las armas más potentes de Painkiller. Tanto el modo de disparo principal como el alternativo son devastadores si se usan adecuadamente. El modo de disparo principal es, como era de esperar, un

lanzacohetes. Esta arma rápida y mortal produce un radio enorme de explosión cuando el disparo impacta sobre un objeto sólido, dañándolo todo, y a todo el mundo, así que pobre el que esté cerca... Si se puntuá por impacto directo de cohete sobre enemigo, el daño que infinge es particularmente devastador. Esta arma ha sido diseñada para medio a largo alcance. Si usas el lanzacohetes a corto alcance, te arriesgas a infiigirte un enorme daño a ti mismo. El lanzacohetes utiliza munición de lanzacohetes y puede albergar hasta 100 proyectiles en el cargador. En el modo de disparo alternativo, el lanzacohetes se convierte en ametralladora: una metralleta que escupe muerte recubierta de plomo a una velocidad vertiginosa. Mientras sigas pulsando el control de disparo alternativo, la ametralladora seguirá disparando. Aunque esta arma enseguida arde en llamas por la munición si se usa de manera indiscriminada, verás que las ráfagas cortas producen resultados eficaces. La ametralladora utiliza munición de ametralladora, y puede albergar hasta 100 proyectiles en el cargador.



## CATAPULTA ELÉCTRICA

- Disparo principal: catapulta
- Disparo alternativo: eléctrica

La catapulta eléctrica es un arma única de corto y medio alcance cuyos modos de disparo proporcionan una gran combinación de velocidad y potencial de daño. En el modo de disparo principal (catapulta), la catapulta eléctrica lanza shurikens

(estrellas voladoras) a una velocidad cegadora. Si mantienes pulsado el control de disparo principal, lanzarás un flujo continuo de proyectiles. El lanzador de shurikens utiliza munición de catapulta y puede albergar hasta 250 proyectiles en el cargador. El modo de disparo alternativo de la catapulta eléctrica desata una ráfaga de electricidad pura que infinge un daño continuo al objetivo durante el tiempo que permanezca en contacto con él. Si mantienes el objetivo más o menos a la vista, la explosión de luz se quedará "adherida" a tu enemigo mientras se mueva. La ráfaga seguirá disparándose siempre que mantengas pulsado el control de disparo alternativo, y siempre que el arma esté activa, atravesará con su carga incendiaria a una velocidad constante (y algo alarmante). La eléctrica utiliza munición eléctrica y puede albergar hasta 250 unidades en el cargador.



## METRALLETA LANZALLAMAS

- Disparo principal: metralleta
- Disparo alternativo: lanzallamas

Lejos de sus orígenes terrenales, la metralleta PK30 con lanzallamas opcional es un arma potente cuerpo a cuerpo que ha hallado ahora en las profundidades del Infierno. Las balas ETAP de calibre

.45 del modo de disparo principal del arma son suficientes para derribar a muchos demonios en una o dos ráfagas. Si se requiere un daño adicional, una acción del lanzallamas con cañón superpuesto terminará el trabajo, primero aturdiendo y después convirtiendo rápidamente a cualquiera que entre en su radio en una criatura chicharrada. Como con cualquier lanzallamas, ten cuidado y no te quemes al avanzar entre las llamas. Busca cargadores de metralleta y botes de gas para recargar esta arma.



## PISTOLA DE RAYOS CALENTADOR

- Disparo principal: pistola de rayos
- Disparo alternativo: calentador

Por si la perversión pura de la estacadora no fuera suficiente, las entrañas del Purgatorio han vomitado una encarnación maligna más, perfecta para asesinar demonios. El modo de disparo

principal de la pistola de rayos lanza 5 varas muy afiladas ferro-obsidianas cada vez que se aprieta el gatillo, perfecto para ataques de medio y largo alcance que requieren un uso de fuerza extrema para poner a los malos a descansar. No te olvides de probar el modo de francotirador (por defecto, el control es el botón de stick derecho) para disparos de distancia extrema. El disparo secundario, el calentador, causa una destrucción de otro tipo. Cada disparo lanza 10 cargas reboteadoras de alta velocidad, con una secuencia de tiempo para explosiones retardadas: una forma perfecta para ordenar una habitación. Debido a la increíble potencia de disparo de la pistola de rayos/calentador, tiende a consumir munición a una velocidad sorprendente. Aquellos que se limiten a usar la pistola de rayos, pueden acabar falleciendo con ella en las manos (y el cargador vacío, por supuesto). Busca paquetes de rayos y contenedores de cargas reboteadoras para recargar esta arma.



## UN JUGADOR

Para comenzar la campaña, selecciona la opción 'Firmar un nuevo pacto', después podrás decidir si quieres empezar una nueva partida o continuar desde el último punto de control.

## DIFICULTAD DEL JUEGO

- **Ensueño** (el más fácil): siempre disponible.
- **Insomnio**: siempre disponible.
- **Pesadilla**: disponible después de recoger las 23 cartas del modo Insomnio.
- **Trauma**: disponible después de ganar la partida en el modo Pesadilla.

El nivel de dificultad también afecta la disponibilidad de las cartas del Tarot y las almas, la funcionalidad de los puntos de control y la disponibilidad de algunos mapas del juego.

## LAS ALMAS Y EL MODO DEMONIO

Cada vez que eliminás un enemigo, su alma se queda atrás durante unos segundos tras la desaparición del cuerpo. Si caminas sobre el alma, ganarás un punto de salud. Por 66 almas acumuladas, te puedes transformar brevemente en un demonio. Cuando eres un demonio, el mundo cambia: todo se ve en blanco y negro, y los cuerpos mortales de tus enemigos se ven engullidos por las llamas. Cuando estás en el modo Demonio, no te pueden herir los ataques normales. Puedes arrasar por el mundo libremente, ¡destruyéndolo todo a tu paso hasta que se pase el efecto!

**Nota:** en el nivel Trauma (el más difícil) no hay almas en la partida.

## CARTAS DEL TAROT Y MONEDAS DE ORO

Las cartas del Tarot son objetos que puedes recoger y que te proporcionan poderes y habilidades especiales. Como son muy potentes, generalmente es muy difícil encontrarlas, y algunas no se pueden desbloquear a no ser que completes un nivel de una manera en concreto: por ejemplo, terminando el nivel empleando únicamente la estacadora.

### Existen dos tipos básicos de cartas del Tarot:

- **Cartas de oro (temporales)**: estas cartas solo pueden usarse una vez por nivel.
- **De plata (permanentes)**: estas cartas funcionan de manera continua en todo el nivel.



## PARTIDA COOPERATIVA

Si lo prefieres, puedes invitar a un amigo a la partida. Podéis terminar la campaña jugando juntos. Recuerda que con dos jugadores habrá un caos mucho mayor en el nivel. ¡Demonios!



## MULTIJUGADOR

En la partida multijugador tienes la oportunidad de poner a prueba tus habilidades de Painkiller contra otros jugadores humanos en distintos modos cooperativos como Duelo a muerte, Duelo a muerte por equipos o Capturar la bandera. Además, puedes probar el modo Supervivencia, en el que tendrás que luchar contra hordas de criaturas infernales junto a otros jugadores.

© 2013 de Nordic Games GmbH, Austria. Desarrollado por The Farm 51 Group SA, Polonia. Producido, publicado y distribuido por Nordic Games GmbH, Austria. Painkiller es una marca comercial de GO Game Outlet AB, Suecia. The Farm 51 y el logotipo de The Farm 51 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de The Farm 51. Unreal® es una marca registrada de Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2013, Epic Games, Inc. Utiliza Bink Video. Copyright 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc. Todos los derechos reservados. Utiliza Convex Decomposition, Copyright © 2007 de John W. Ratcliff [jratcliff@infiniplex.net](mailto:jratcliff@infiniplex.net).

Por la presente, se otorga permiso, libre de coste, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y los archivos de documentación asociados (el „Software”), a tratar con el Software sin restricciones, incluyendo, y sin limitaciones, el derecho a usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, sublicenciar y/o vender copias del Software, y a permitir a otras personas para las cuales se suministra el Software para ello, sujeto a las siguientes condiciones: el aviso de copyright anterior y este permiso serán incluidos en todas las copias o partes substanciales del Software.

EL SOFTWARE SE PROPORCIONA „TAL CUAL”, SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE, A LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O PROPIETARIOS DE COPYRIGHT SERÁN RESPONSABLES DE NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑO U OTRA RESPONSABILIDAD, YA SEA EN ACCIÓN CONTRACTUAL, AGRAVIO U OTRA FORMA, QUE RESULTEN DE O ESTEN RELACIONADOS CON EL SOFTWARE O EL USO U OTROS TRATOS DEL SOFTWARE.

Utiliza CSHA 1 100% implementación libre del dominio público del algoritmo SHA-1 de Dominik Reichl <[dominik.reichl@t-online.de](mailto:dominik.reichl@t-online.de)>

Este producto incluye código con licencia de NVIDIA.

Utiliza Recast v1.4.2 Copyright © 2009 Mikko Mononen [memon@inside.org](mailto:memon@inside.org)

Utiliza Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. Todos los derechos reservados.

Utiliza Ogg Vorbis libs, © 2010 Xiph.Org Foundation

Las demás marcas, nombres de producto y logotipos son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. Queda prohibida cualquier copia, alquiler, préstamo o reproducción no autorizada total o parcialmente.

# END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark law.  
It may only be sold by authorized dealers and only be used for private purposes.  
Please read this license carefully before using the software.

By installing or using this software product you agree to be bound by the provisions of this EULA.

## 1 Software product license

### 1.1 This End-User License Agreement will grant you the following rights:

This End-User License Agreement is a legally valid agreement between you (either as a natural or as a legal person) and Nordic Games GmbH.

By purchasing this original software you are granted the right to install and use the software on a single computer. Nordic Games GmbH does not grant you any right of ownership to the software, and this license does not represent a „sale“ of the software.

You are the owner of the data medium on which the software is stored. Nordic Games GmbH and/or a partner company remains the sole owner of the software on the data medium, and of the pertinent documentation, and remains the proprietor of any and all intellectual and industrial property rights contained therein.

This non-exclusive and personal license grants you the right to install, use, and display a copy of this software product on a single computer (for example, a single workstation, a single terminal, a single portable PC, a single pager, etc.).

Every other use, especially the unauthorized leasing, distribution, public display or other demonstration (e.g. in schools or universities), copying, multiple installation or transfer, and any other process by which this software or parts of it may be made available to the general public (including via Internet or other online systems) without prior written consent is prohibited.

If this software enables you to print pictures containing characters of Nordic Games GmbH and/or a partner company which are protected by trademark law, this license only allows you to print the pictures on paper and to use them as printouts solely for personal, non-commercial and non-governmental purposes (for example, you may not display or sell those pictures in public), provided that you abide by all copyright instructions contained in the pictures generated by the software.

### 1.2 Level Editor and Software Development Kit

Storage of software data, especially maps that have been created with a possibly included level editor or .mod's (modifications) that have been created by means of a possibly included SDK (software development kit) is exclusively permitted to individual persons for private use. Private use, according to the terms of paragraph 1.2, also means the - wire connected or wireless - provision of data (for example via the Internet) for use by other individual persons for non-commercial purposes. Any other reproduction, distribution, broadcasting, provision and any indirect or direct commercial utilization ultra vires is strictly prohibited without prior written consent from Nordic Games GmbH. You shall not create, use, copy or distribute such maps or modifications having any offensive or illegal content, or in any manner which violates the law or third parties' rights, and you shall not combine such maps or Modifications with any such offensive, illegal or violating material. You hereby agree that you are solely responsible for any and all game data Modifications and maps. You shall defend, indemnify, and hold harmless Nordic Games GmbH and its employees and agents against any and all claims, damages, losses, actions and liabilities whatsoever arising out of your creation, use, combination, duplication, distribution, or promotion of the modified game data or maps. The Editor and all SDK components are supplied „AS IS“. There is no warranty on these parts and neither tech support nor customer support is granted for the Editor or any SDK components.

### 1.3 Duration of the „On-line“ Component of the Application Software

This application software can be an „on-line“ game that must be played over the Internet through the service, as provided by Nordic Games GmbH and/or a partner company. It is your entire responsibility to secure an Internet connection and all fees related thereto shall be at your own charge. Nordic Games GmbH will use reasonable efforts to provide the service all day, every day. However, Nordic Games GmbH reserves the right to temporarily suspend the service for maintenance, testing, replacement and repair of the telecommunications equipment related to this game, as well as for transmission interruption or any other operational needs of the system.

Nordic Games GmbH can neither guarantee that you will always be able to communicate with other users, nor that you can communicate without disruptions, delays or communication-related flaws. Nordic Games GmbH is not liable for any such disruptions, delays or other omissions in any communication during your use of the voice client. Nordic Games GmbH agrees to provide the servers and software necessary to access the Service until such time as the application software is „Out of Publication.“ Application Software shall be considered „Out of Publication“ following the date that it is no longer manufactured and/or distributed by Nordic Games GmbH, or its affiliates. Thereafter, Nordic Games GmbH may, in its sole and absolute discretion, continue to provide the service or license to third parties the right to provide the service. However, nothing contained herein shall be construed so as to place an obligation upon Nordic Games GmbH to provide the service beyond the time that the applicable software is „Out of Publication“. In the event that Nordic Games GmbH determines that it is in its best interest to cease providing the service, or license to a third party the right to provide the service, Nordic Games GmbH shall provide you with no less than three (3) months prior notice. This notice doesn't have to be addressed personally to the user. It can be also an

announcement on the game website or the forums of Nordic Games GmbH. Neither the service nor Nordic Games GmbH's agreement to provide access to the service shall be considered a rental or lease of time on or capacity of Nordic Games GmbH's servers or other technology.

## 2 Description of other rights and limitations

### 2.1 Safety copy

One single copy of the software product may be stored for safety or archiving purposes only.

### 2.2 Limited warranty

Nordic Games GmbH warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials.

The complete liability of Nordic Games GmbH and your only claim consists, at the option of Nordic Games GmbH, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with Nordic Games GmbH's limited warranty, insofar as it is returned to Nordic Games GmbH together with a copy of the invoice.

This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

### 2.3 Other warranty rights will remain unaffected

The above warranty is given by Nordic Games GmbH as manufacturer of the software product.

Any legal warranty or liability claims to which you are entitled toward the dealer from whom you bought your version of the software product are neither replaced nor limited by this warranty.

### 2.4 Limitation of liability

To the greatest extent permitted by applicable law, Nordic Games GmbH refuses to accept liability for any special, accidental, indirect or consequential damages resulting from the utilization of, or inability to utilize, the software product. This includes any instances in which Nordic Games GmbH has previously pointed out the possibility of such damages.

### 2.5 Trademarks

This End-User License Agreement does not grant you any rights in connection with trademarks of Nordic Games GmbH and other companies.

## 3 End of contract / Termination

This license will apply until it is terminated by either one of the parties. You may terminate this license at any time by sending the software back to Nordic Games GmbH or by destroying the software, the complete accompanying documentation and all copies and installations thereof, irrespective of whether they were drawn up in accordance with this license or not. This License Agreement will be terminated immediately without any prior notification by Nordic Games GmbH if you are in breach of any of the provisions of this license, in which case you will be obligated to destroy all copies of the software product.

## 4 Safeguarding clause

Should any provisions of this agreement be or become invalid or unenforceable, the remainder of this agreement will remain unaffected.

## 5 Choice of law

The laws of Austria will be applied to all legal issues arising out of or in connection with this contract.